



Découpeuse laser Flux Beamo/HEXA

préparation du fichier et de la machine



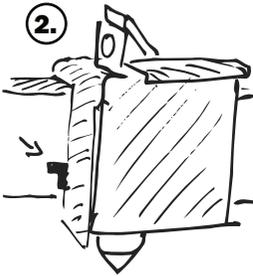
1. Allumer la machine et patienter jusqu'à la notice **RISQUE D'INCENDIE**, cliquer sur **ACCEPTER** pour arriver à l'écran d'accueil (*image 1.*)



2. Ouvrir le capot.

BEAMO : poser votre matière sur la grille à l'intérieur du cadre métallique.

HEXA : baisser la grille d'au moins 1 cm en appuyant sur le bouton , puis poser votre matière.



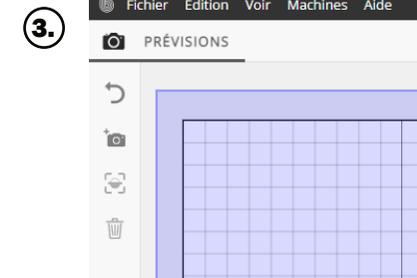
3. La machine doit connaître l'épaisseur de votre matière.

Tirer le bloc « tête laser » au dessus de la matière. Puis, en fonction de votre machine :

BEAMO : appuyer 2 fois sur le bouton sur le flanc à gauche de la tête du laser (*image 2.*)

HEXA : appuyer 2 fois sur le bouton AF

Le palpeur va toucher la matière puis légèrement remonter. Fermer le capot.



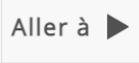
4. Ouvrir le logiciel Beam Studio  et faire un scan du plan de travail, en cliquant sur  et en sélectionnant la zone à scanner (*image 3.*)

5. Revenir sur le menu principale en appuyant sur FIN DE L'APERCU 

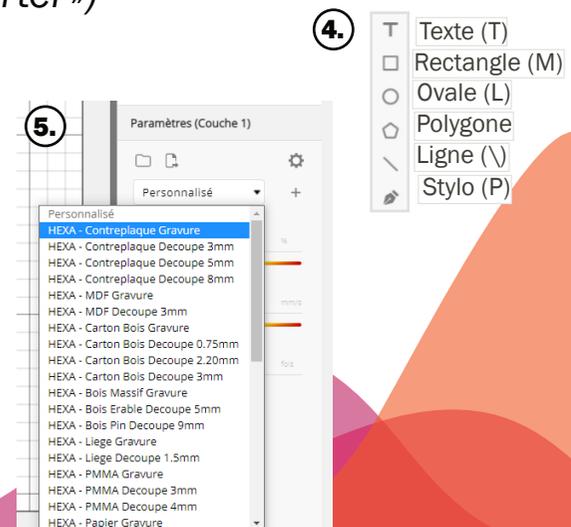
6. Utiliser les outils (*image 4.*) ou importer un fichier (*voir annexe « Les 3 façons d'importer »*)

7. Dans « Paramètres » choisir le profil adapté à votre matière (*image 5.*)

8. Allumer l'extraction d'air, l'interrupteur se trouve dans le meuble sous les machines

9. Lancer la gravure sur Beam Studio en cliquant sur  puis 

10. Quand la ventilation s'arrête, ouvrir le capot et enlever l'objet final





Découpeuse laser - Les 3 façons d'importer



Option A : Importer un dessin numérique / une image simple, un logo, une icône, etc.

1. Importer avec le bouton IMAGE  en JPG, PNG, DXF, SVG (si demandé type d'import, choisir COUCHE UNIQUE)

Option B : Importer une photo (haute résolution)

1. Téléverser la photo sur imag-r.com, choisir le matériel dans la catégorie CO2 (p.ex. WOOD) et adapter les réglages

2. Télécharger le résultat en PNG et l'importer avec le bouton IMAGE  dans Beam Studio.

Option C : Importer un dessin manuscrit

1. Placer le dessin (préférable noir sur blanc) sur la planche dans la machine

2. Refaire l'étape 4 afin d'obtenir un scan avec le dessin

3. Cliquer sur TRACE DE L'IMAGE , sélectionner la partie à numériser (*image 1.*)

4. Adapter le seuil pour avoir plus ou moins de détails (*image 2.*)

5. Refaire l'étape 5

6. Enlever le dessin plus gris (dessin bitmap) (*image 3.*)

-> Revenir à l'étape 7. de la fiche principale

